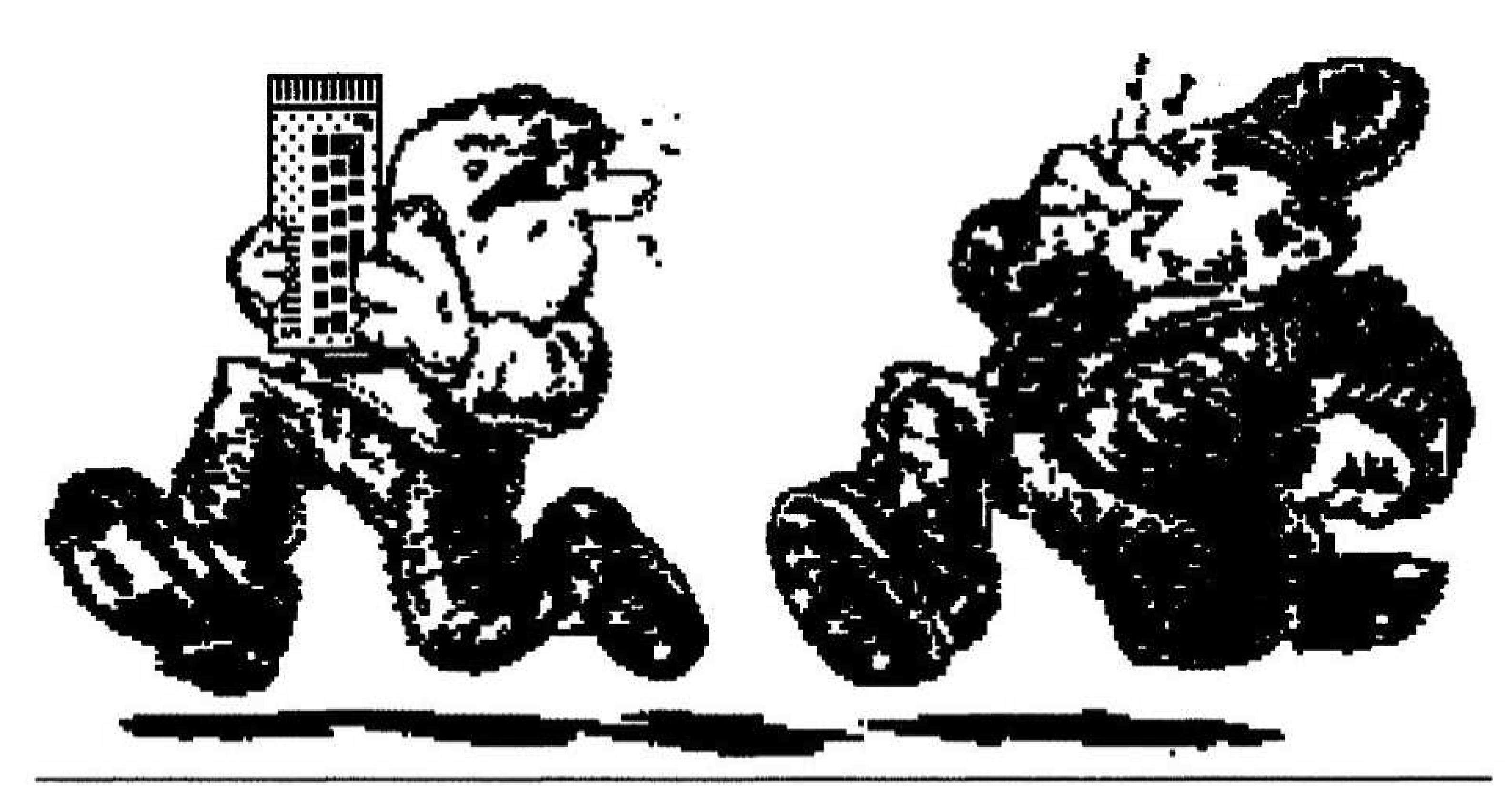
Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Wolfgang und Monika Haller
Ernastr. 33, 51069 Köln, Tel. 0221/685946
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

INFO

Oktober 1993

Smalltalk

Heute wollen wir einen Rückblick auf den vergangenen Monat machen, und zwar in Form von guten und schlechten Nachrichten. Die guten zuerst:

Positiv:
Das Treffen in Filderstadt. Es war besser besucht als im vergangenen Jahr (etwas mehr als 30, Ebi mag mich berichtigen), sogar ein Softwarehändler war mit recht aktuellen Spectrum Programmen 'vor Ort'. Ebenfalls gefallen hat uns, daß der SAM vertreten war. Hier gefiel uns besonders das 'Saddam-Demo'.
Danke an Werner Wagner, der dem SPC in Filderstadt einen Karton Druckerpapier vermachte.
Gefreut haben wir uns auch über die Besuche aus Österreich (LCD), aus Remscheid (Holger), aus Hamburg (Jörg) und natürlich aus der näheren Umgebung (Frank, Lothar, Roland).
Das folgende 'offene Wort' von Ian über die Streitigkeiten zwischen unseren 'Promis' F.M. und R.R. Viele vertreten die gleiche Meinung, Ian hat es aber nicht beim Anruf belassen.
Die internationale Zusammenarbeit wird immer besser und trägt bereits erste Früchte.
Die Freesoft ist von 566 auf 675 Einträge angewachsen.
Und weitere neue Mitglieder bescheren dem SPC einen seit unserer Übernahme neuen Höchststand von 170 Mitgliedern. Welcome to the Club goes to:

Frederic Durkes, Mezgerstraße 43
70563 Stuttgart
Dominic Morris, 20 Greenhill Drive,
Malvern, Worcs, WR14 2BW, England und
Andreas Schäfer, Postfach 17
37274 Meinhard.

'Lemmings' wird es nun doch für den SAM geben! Ebenso ein Autorennspiel (Pitlane), ein Adventure (Sandman Shadow) und SAM Manic Miner (Mansion?).

Negativ:
Die Meinungsdifferenzen zwischen F.M. und R.R. konnten auch in Filderstadt nicht beigelegt werden. Auch hier verweise ich noch einmal auf Ians offenen Brief auf dieser Seite. Wir würden uns über mehr schriftliche Meinungen zu diesem Thema freuen.
Die letzte Ausgabe von Your Sinclair. Wie enttäuschend! How boring! Noch nicht mal ein Covertape. Dafür 3 Seiten 'Chaos Play-Off'. Bezeichnend.
Eure Mitarbeit. Da schaut man jeden Tag in den Briefkasten und wartet auf Beiträge. Meistens Fehlanzeige. Wo sind die Demofreaks mit ihren Comments zur Szene. Wo bleiben die Musiccoder? Wo ist die Szene überhaupt? Mit Ach und Krach haben wir dieses Info vollbekommen.
WoMo hat jetzt auch einen PC (geschenkt bekommen). Eignet sich prima als Untersatz für Melanies Babyflasche und als Schnullerablage. Steht unbenutzt im Kinderzimmer und ist keine Konkurrenz zum Spectrum oder SAM.

Das wars mal wieder für heute. Wir hoffen, daß sich in punkto Mitarbeit der eine oder andere fürs kommende Info angesprochen fühlt. Euer WoMo-Team.

Offener Brief

Der Profi-Club wird zum KRIEGSPLATZ!? Ich hoffe nicht. Aber ich kann mich einfach nicht anfreunden mit dieser Auseinandersetzung zwischen Frank (Meurer) und Richard (Raddatz). Ich habe den Eindruck, jeder der beiden wartet auf eine Möglichkeit, dem anderen Schaden zuzufügen.
Ob Frank oder Richard: Jeder, der einen Beitrag schreibt investiert auch seine Zeit. Ok, es kann vorkommen, das jemand eine Behauptung aufstellt, die bei genauerer Analyse nicht stimmt. Ich mache auch Fehler. Nur: Jeder macht mal Fehler. Wenn es nicht stimmt, dann ist es in Ordnung, wenn man dies mit ein bißchen 'Takt' objektiv korrigiert. Aber dieser 'AHA-Effekt', ich habe ihn wieder geschnappt, hat meiner Meinung nach in unserem Club keinen Platz. Ich mache Fehler, Richard macht Fehler und auch Frank schreibt hin und wieder Sachen, von denen ich beweisen könnte, daß sie nicht stimmen.
Wie gesagt: Wenn es notwendig ist, 'objektiv und freundlich' korrigieren. Wenn es nicht so wichtig ist, dann bin ich der Meinung, laßt es einfach, es ist ein Hobby. Wir sind ein Club, der existiert, um uns mit unserem gemeinsamen Hobby ein bißchen Spaß am Leben zu bereiten. Oder sehe ich das falsch?
Mit freundlichen Grüßen, Ian D. Spencer

Der SCB informiert

Ferry Groothedde weist darauf hin, daß beim SCB demnächst das Postfach entfällt und seine neue Adresse wie folgt lautet:

Sinclair Club Benelux
Sélänswel 25
NL 9012CM Raerd

Anzeige

Ich suche Multiface-Pokes für die Programme TURRICAN 2, SWIV, SAINT DRAGON, L.E.D. STORM und VINDICATOR. Außerdem würde mich interessieren, welche Firmen noch Software für den Spectrum vertreiben.

Wilko Schröter, Pestalozzistraße 38
17348 Wolgast

DIE SEITEN FÜR DEN SAM!

Meine Maus hat kalte Füße!

Viele SAM Mäuse haben kalte Füße, weil sie so wenig Bewegung bekommen. Es gibt wirklich nicht viel Software, mit der man beim SAM mit einer Maus arbeiten kann. Ja, wenn der SAM wie beim PC ein Software-Paket wie 'Windows' hätte, dann könnten die SAM-Mäuse nicht mehr über Bewegungsmangel klagen.
Mit ein bißchen Glück werden wir genau das in Kürze haben. Das Softwarehaus 'Revelation' wird ein Programm freigeben, welches 'DRIVER' heißt und im Prinzip unserem SAM eine WIMP oder GUI Oberfläche geben wird, oder in anderen Worten unser eigenes 'Windows'.
'DRIVER' nutzt 32K Speicher für Code und 16K für Grafiks und wird direkt unter das DOS oder Masterbasic geladen, sodaß der Speicher ungefähr so aussieht:

SCREEN (512K)
SCREEN
DOS
MASTERBASIC
DRIVER
DRIVER
DRIVER
. <- **FREI 336K**
.
BASIC
BASIC
BASIC
BASIC
ROM (0)

DRIVER arbeitet mit FENSTER-Technik, ICON's PULL-DOWN MENU's, 'POINT & CLICK' und natürlich auch mit der 'Maus'. Auch wenn es möglich ist, das alles über die Cursortasten zu steuern, aus eigener Erfahrung mit PC's kann ich sagen, das es wirklich empfehlenswert ist, eine Maus einzusetzen. Es ist noch nicht klar, welche Mäuse unterstützt werden, ob nur die von West-Coast oder auch die von Blue Alpha. Sollte die Maus von Blue Alpha auch unterstützt werden, dann sollte 'DRIVER' auch mit meiner 'Cheapo-Maus' aus dem September-Info funktionieren.
DRIVER ist in der Lage, mehrere Programme gleichzeitig im Speicher zu halten. Jedes Programm hat sein eigenes Fenster, z.B. kann man ein Programm unterbrechen und das Fenster 'einfrieren', dann ein neues Fenster öffnen und ein neues Programm laden und zum Laufen bringen. Später kann man das erste Programm wieder aktivieren und weiter laufen lassen. Die Frage ist: 'Was macht DRIVER mit dem unterbrochenen Programm?' Im Normalfall wird es einfach 'Paged out' bis es weiter gebraucht wird. DRIVER übernimmt automatisch die gesamte Speicherverwaltung. Glückliche Besitzer einer 1MB Speichererweiterung kommen jetzt voll auf ihre Kosten, da DRIVER diesen Bereich automatisch nutzt, wo es möglich ist, auch als Datenbank für die laufenden Programme. Dies bedeutet, daß es möglich ist, bis zu 12 unterschiedliche Programme gleichzeitig im Speicher zu haben. Auch Multitasking ist in begrenzter Form möglich, z.B. wenn ein Programm im Hintergrund Daten sortiert, während im Vordergrund Textverarbeitung gemacht wird.
Genau wie bei Windows kann man mittels eines 'Maus-Clicks' ein Fenster anklicken und dieses dann über den Bildschirm bewegen. Natürlich läßt sich dieses auch vergrößern bzw. verkleinern. Durch Anklicken eines 'ICON', beim DRIVER 'gadget' genannt, kann man automatisch eine Routine starten, beispielsweise in einem Textverarbeitungsprogramm Texte abspeichern oder löschen. Oder ein Flag als Signal setzen, z.B. daß 'INSERT MODE' eingeschaltet ist usw. Durch eine 'CLIPBOARD' Funktion ist es möglich, Daten von einem Programm auf das Clipboard zu bringen und diese später bei einem anderen Programm einzufügen. Eine Funktion, die normalerweise als 'CUT and PASTE' bekannt ist.
Wie erfolgreich der 'DRIVER' wird, ist größtenteils abhängig davon, wieviele Programme für DRIVER angepaßt werden. Unter 'DRIVER' braucht man natürlich Programme wie OUTWRITE, COMPANION usw., aber das müssen wir abwarten. Programme, die nicht angepaßt sind, können von DRIVER aus gestartet werden, es können aber natürlich nicht alle Vorteile genutzt werden.
Wer selbst sein eigenes Programm schreiben/anpassen will, der kann eine sehr genaue Beschreibung der Programm-Schnittstelle ab 'FRED' Issue 35 finden. Aber seid gewarnt: es ist etwas für Leute mit Erfahrung oder viel Geduld. Der Vorteil für Leute, die selbst Programme schreiben ist, das DRIVER eine ganze Menge Funktionen übernimmt, sodaß jedes Programm eine sehr professionelle Oberfläche bekommt, ohne das man selbst viel Aufwand investieren muß.
'DRIVER' sollte in England 29.95 Pfund oder für Mitglieder/Leser von FRED oder FORMAT 24.95 Pfund kosten. Ich habe vor, DRIVER zu kaufen und werde mich bemühen, danach einen Erfahrungsbericht zu schreiben.

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Tel. 02245/1657

Vektoranimation auf dem SAM

Spielezwischensequenzen oder Demos können mit Animationen aufgewertet werden. Leider sind die herkömmlichen Bitmap-Animationstechniken ziemlich speicherfressend, also kam mir die Idee, mit BLITZ schnelle Vektorzeichnungsabfolgen flimmerfrei als so eine Art "Film" ablaufen zu lassen.
Zuerst habe ich versucht, die mit RECORD TO aufgenommenen Bilder in Stringarrays abzulegen, aber das wurde von dem BASIC verhindert. Also ging ich einen anderen Weg: Ich nahm den String und pokte seine Länge plus zwei in eine Adresse ein (von mir wird 100000 bevorzugt), dann pokte ich gleich den String hinterher, also:

```
DPOKE adr,LEN x$+2:POKE adr+2,x$.
```

Um die einzelnen Frames der Animation zu zeichnen, solltet ihr zuerst ein Vektormalprogramm schreiben, das die Möglichkeit bietet, das letzte gezeichnete Frame als Schatten unter dem neuen Frame darzustellen (z.B. in Farbe 1). Der zweite Schritt wäre dann ein Drehbuch für die Animation und ein paar kurze Versuche.
Zwar ist das Zeichnen einer komplexen Animation sehr zeitintensiv, aber das Ergebnis entschädigt für die Mühe. Zwei Beispiele von meinen bisherigen Animationen sind auf FRED 33 und 34 erschienen und begeisterten alle, die es gesehen haben.
Nun kommt das schwierigste, nämlich die flimmerfreie Darstellung der Animation. Um das zu bewirken, muß man einen zweiten Bildschirm öffnen, und auf diesen beiden Screens nun abwechselnd zeichnen, während der jeweils andere sichtbar ist. Man kann dazu entweder mein Abspielprogramm von FRED nehmen, oder ein eigenes schreiben:

```
9900 DEF PROC Play
       LET adr=100000
       LET s=0
       OPEN SCREEN 2,4
9901   LET a=DPEEK adr
       IF a THEN CLS
         BLITZ MEM$(adr+2 TO adr+a)
         ts
         LET adr=adr+a
         GOTO 9901
9902   SCREEN 1
       DISPLAY 1
       CLOSE SCREEN 2
     END PROC
9903 DEF PROC ts
      GOTO 9904+s
9904  SCREEN 2
      DISPLAY 1
      LET s=1
      GOTO 9906
9905  SCREEN 1
      DISPLAY 2
      LET s=0
9906 END PROC
```

Natürlich sind auch Flag-Bytes möglich, um PAUSEN oder Text und so einzubauen. Aber schon diese Grundroutine erlaubt den Einsatz von Kreisen, gebogenen Linien und Farben. Trotzdem ist es nur eine Grundroutine und den Rest überlasse ich euren individuellen Wünschen.
Ich hoffe, ihr habt noch viel Spaß und viel Erfolg. Wenn ihr noch weitere Infos oder Hilfe wollt, schreibt an:

L.C.D., Zieglergasse 98/9, A-1070 Wien

SAM

Nachtrag II

Test Textverarbeitungsprogramme

Zu Ferrys Leserbrief und zu SC_DTP möchte ich mich folgendermaßen sachlich äußern:
Im Test der verschiedenen Programme war mir von **Easywriter** nur eine Demo von 1992 zugänglich. Über die Verbesserungen in der neuen Version schrieb Ferry im September-Heft.
In Easywriter kann der Benutzer Umlaute darstellen, indem er zunächst mit CONTROL + D-L die Art des Akzentes oder der Punkte festlegt, welche über oder unter einem Buchstaben benötigt wird, und danach die entsprechende Buchstabentaste drückt. So läßt sich eine große Vielfalt an Umlauten produzieren. Die Methode hat jedoch zwei Nachteile:
Ein Datenaustausch zwischen zwei SAM-Usern über Diskette inklusive Umlaute, wie Ferry ihn beschreibt, funktioniert nur, falls beide User Easywriter besitzen. Wenn sie das Textfile in ein anderes Programm oder direkt in SAMBasic laden, fehlen die Umlaute. Internationaler Standard dagegen sollte ASCII über Code 127 hinaus sein, wo die Umlaute und Sonderzeichen eindeutig festgelegt sind. Diese Norm verwirklichen z.B. SAMBasic innerhalb von " " und Masterscratch.
Ich habe den Test in erster Linie für deutschsprachige User geschrieben, und diese sind von Schreibmaschinen und größeren Computern ab Atari ST und Amiga mit **deutscher Tastatur** gewohnt, alle 6 Umlaute mit einem Tastendruck (3 mit CAPS SHIFT) zu erzeugen. Ist man daran gewöhnt, stören zwei Tastendrücke plus CONTROL (plus CAPS SHIFT) den Schreibfluß.
SC_DTP kommt 1994 in einer erweiterten Version 2.0 zu 35# heraus. Diese beinhaltet ein richtiges Handbuch, unterstützt den 48-Nadelmodus der Canon Tintenstrahldrucker, verdoppelt die Auflösung zu Version 1.02 mit 24-Nadeldruckern und bietet 16 Graustufen für MODE-4-Screens. Die Computerfonts sind von 1mm bis 8mm skalierbar, das Layout wird verbessert und der Code beschleunigt.

Ingo Wesenack, Wilhelmstr. 156
13595 Berlin, Tel.: 030 / 331 21 30

Spectrum-Emulator 128KB

```
Select hardware:

1] Spectrum 48
2] Spectrum 48 + If.1
3] Spectrum 48 + If.1 + SamRam
4] Spectrum 128 +
5] Spectrum 128 + If.1

Press ENTER to select hardware
(CTRL-ENTER: no reset)
```

Diese Bildschirm-Information spricht schon mal für sich selbst, oder?

Microdrive-Cartridges fast kostenlos!

vorausgesetzt man läßt sich bei

Gerton Lunter
P.O.Box 2535
NL-9704 CM Groningen
The Netherlands

für den jetzt erhältlichen 128 KB Spectrum-Emulator registrieren, und ist Besitzer eines PC's (386-ger oder höher wird empfohlen), oder man hat die Möglichkeit, einen PC zu benutzen, dann kosten MD-Cartridges nur geringen Speicherplatz auf der Festplatte oder auf Diskette!

```
Microdrive Interface settings

1-8: Select microdrive
I:   Insert cartridge
O:   Take cartridge out
W:   Write protection:        -

Current microdrive: 1

Current cartridgefile:
 none
```

Eine Microdrive-Cartridge verbraucht 137923 Bytes auf der Festplatte oder einer Diskette, und die Anzahl der Cartridge's die erstellt werden können, ist unbegrenzt! Auch der verfügbare Speicherplatz von 126 KB pro Cartridge ist nicht zu verachten!

Einige der Neuesten Supports:

Schon erwähnt von mir, die volle Kompabilität zum Microdrive! 8 (acht) Microdrives sind "angeschlossen"! Cartridge-Wechsel über ein eigenes Menü möglich.

In der neuen Version des 128 KB-Emulators ist der TAPE-Support noch weiter verbessert worden, und es ist nun auch möglich, Files einzulesen und als TAP-Files abzuspeichern. Diese können dann aus dem Emulator heraus als TAPE-Files eingeladen werden. Somit ist auch die Benutzung von Nachladern auf einfachste Weise möglich!

Die Lauffähigkeit von 128 KB-Programmen ist voll gewährleistet, und nicht ein Test von mir ist negativ verlaufen. Auch TASWORD 2 / 128KB läuft in Verbindung mit dem Microdrive-Support wunderbar.

Voller Sound durch Benutzung einer Adlipkompatiblen Soundkarte (Ich habe den Soundblaster PRO in Benutzung). Der Klang ist hervorragend!

Jetzt auch die Benutzung eines digitalen Joysticks gewährleistet (Dies funktionierte bei mir schon in der letzten Version). Jetzt aber offiziell!

Die Geschwindigkeits-Regulierung ist zu 100% verbessert worden! Es ist nun möglich eine 'konstante' Einstellung beizuhalten (128 KB-Programme laufen in Originalgeschwindigkeit zum Specci bei schnellen Rechnern (486-ger/66 Mz) bei 100%, bei Rechnern mit weniger Speed bei ca. 110%).

Anmerkung: Der 286-ger/16 Mz erreicht nur ca. 75%. Der 486-ger/66 Mz erreicht eine Spitzenleistung mit Soundblaster und Joystick-Karte von ca. 795%. Also hier dürfte noch Platz sein für den 'ZX Spectrum - 1 Megabyte'.

Der Zugriff auf alle verfügbaren Laufwerke des PC's ist nun möglich!

Also alle die mal die Shareware-Version testen wollen, können gegen Zusendung einer 720KB Diskette und dem Rückporto die Shareware-Version des neuen 128 KB-Emulators von mir erhalten (Im besonderen Fall auch eine 360 KB-Diskette mit 3,- DM Rückporto, oder 4,- DM (evtl. als Briefmarken!), ohne Diskette).

Allerdings füge ich gleich hinzu, daß dies 'nur rentabel' beim Besitz eines 386-ger PC's mit 25 Mz abwärts zu 286-ger PC's mit 12 Mz ist, die Shareware-Version zu testen! Im normalen Fall würde ich empfehlen, den Emulator gleich bei erster genannten Adresse zu bestellen (dann spart ihr Kosten, die völlig umsonst ausgegeben wären!).

Noch zur Information, der Preis für die Vollversion beträgt 35,- DM.

Mit freundlichen Grüßen, Euer Clubmitglied

Günter Brütting, Waidach 35
91278 Pottenstein

DTP-Werkzeug zum Hobby!

Hallo Freunde!

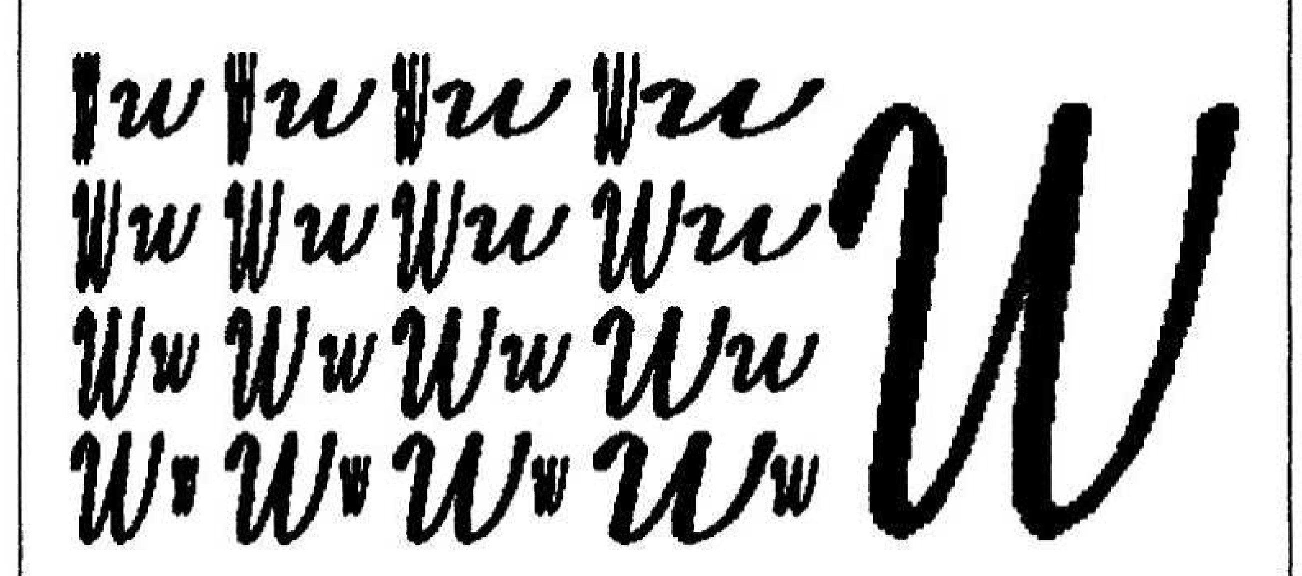
Wie wäre es zum Bleistift mit Glasritzen? Logo, im Bastelladen gibt es genug Vorlagen. Schon mal gefragt, was ein Satz Initialen kostet?

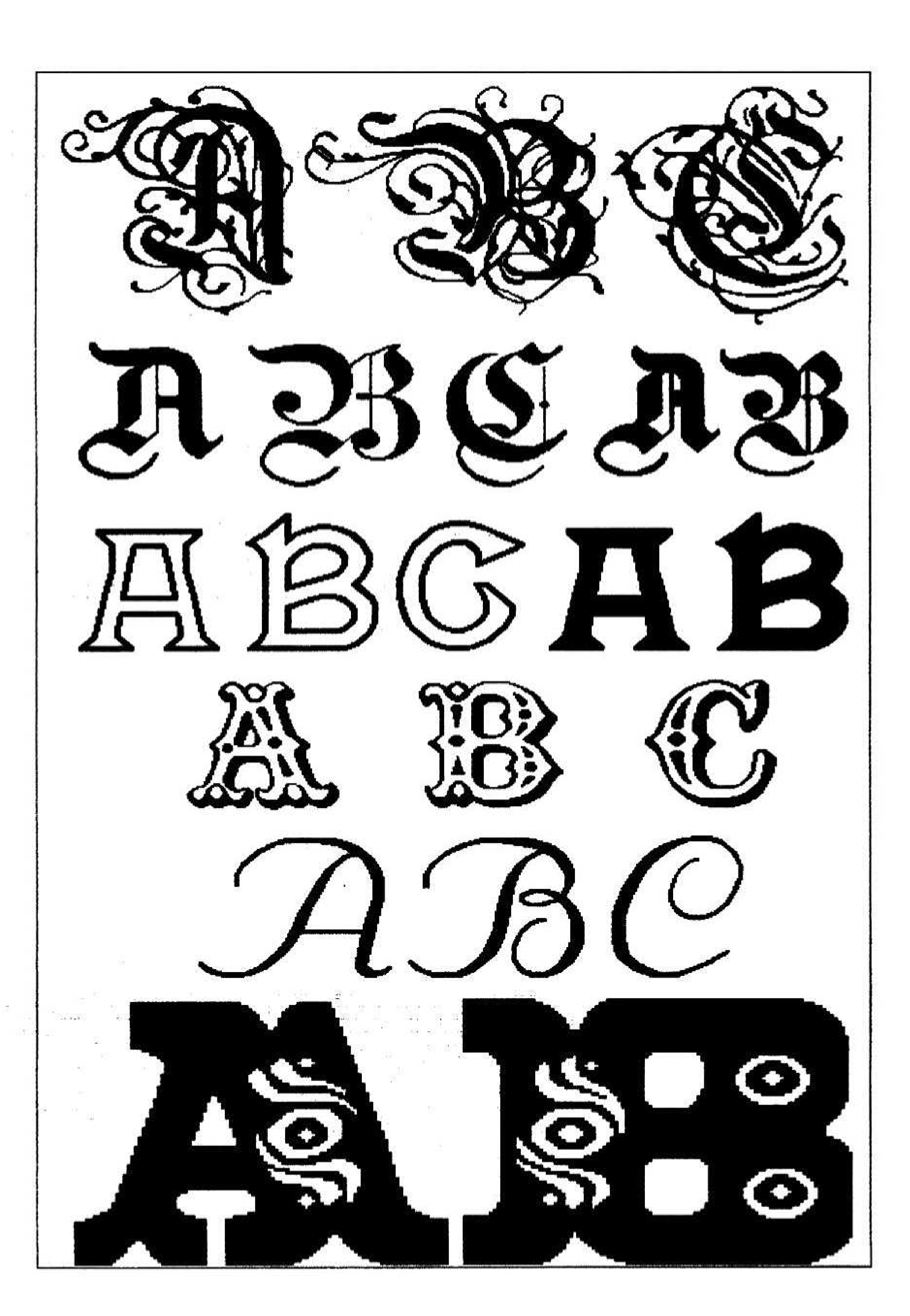
An die 40 Alphabete sind in den Datenpakenten drin. Herbert Hartig hat Paket 4 schon in Aussicht gestellt. Also muß ich noch was tun, denn ein klein wenig fehlt noch um die Ankündigung Wirklichkeit werden zu lassen. In Richtung Kalligraphie oder so ähnlich. Paul Webranitz hat einen wunderschönen Satz angefertigt. Bitte vor den Vorhang! Und wer ein Zeichenprogramm hat, bitte ran an den Specci! Mit Mario-Paint gehts auch. Auf VHS aufzeichen und mit Standbild über das Videoface einlesen. Der Specci schreckt sicherlich vor keiner Technik zurück!

Nun, ich höre schon die Schelte. DTP-Graphiken sind positiv, Glasritzer aber benötigen unbedingt ein Negativ! Schön, daß es das Zusatzprogramm col! gibt. Das kann nämlich die Farben invertieren. Für erste Proben ist ein Stück Flachglas am besten geeignet. Einige Leute fassen die scharfen Kanten mit Klebeband ein; Wiefzacke. Die Fortgeschrittenen stürzen sich mit Feuereifer über Opa's so geliebten alten Römer mit dem Spielwerk. Alter Römer? An Rhein und Mosel werde ich wohl verstanden werden, im Teutoburger Wald und nördlich eher nicht.

Liebe Freunde des Holzschnittes: Seid bitte nicht böse, daß ich Euch bisher keinen eigenen Beitrag gewidmet habe. Hier ist er! Nehmt meinetwegen die Querschriften nach dem Handbuch "Manuquer", leimt die Drucke auf ein Zirbenbrett und dann ran mit der Oberfräse und dem Schriftenfräser aus Hartmetall. Schutzbrille nicht vergessen, oder später Braille lernen! Die Bandschleife entfernt Papier und Leim wie nix. Was hat mein Nachbar über der Eingangstüre hängen? "Genieß das Leben und sei froh, sonst machen es die Erben so!"

Vergrößern und Verkleinern der Schriften ist überhaupt kein Problem. Die kleinen Bildchen sind aus dem "W" ganz rechts unten durch Modifikation von nur 2 Bytes entstanden. Ehrlich! Wer mir den richtigen Namen des Zusatzprogrammes auf eine Postkarte schreibt, bekommt den Trick frei Haus!
Leder-Patchwork, Linolschnitt, gestickte Monogramme und DTP sind kein Widerspruch, meint Euer "W"(alter) Sperl.







SCREEN!

Bevor Screen! aktiviert wird sollte sich eine DTP-Grafik im Speicher befinden. Was ich mit der Bezeichnung DTP - Grafik meine? Ihr habt doch mit

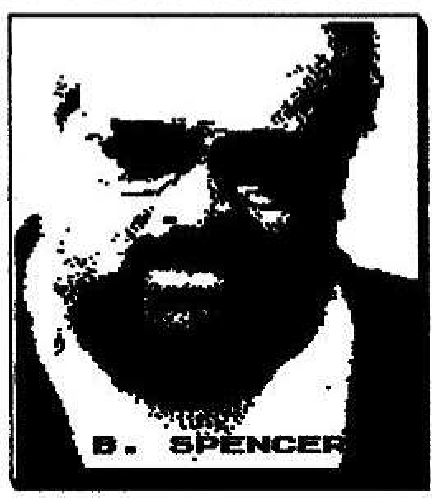
```
>F-XE .typeliner!       5081
>FILE .W43              2586
>FILE .BILD1             358
>Fnt3 .b. BP 1          1290
>Fnt3 .Orator           2538
>Fnt3 .Oratorbold       2571
>FILE .BILD11             69
>FILE .1                1207
>FILE .snx              1819
>BILD .asterix2         2756
>FILE .Text             4450

SCREEN: (G) Aufruf (S) Sichern (L) Liste (Q) Ende (C) CLS
```

Sicherheit schon mal ein Screen in den Speicher von Wordmaster aufgerufen und anschließend mit Rename wieder gesaved. Euer File läßt sich nun nicht mehr als >Graph< - Screen laden, aber Ihr könnt Euer File mit der >L< Load - Funktion (WM - Menue) laden. Nun, Screen! kann aus diesem DTP-File wieder ein Screen -File machen. Screen! wird mit **"G"(et). Namen** eingeben und **Enter** aktiviert. Bild 1 zeigt das Menue (+ Speicherinhalt) von Screen direkt nach der Aktivierung. **(G) - Aufruf** = File aufrufen • **(S) - Sichern** = Saven/Abspeichern • **(L) - Liste** = WM-Speicherinhalt • **(Q) - Ende** = Zurück zum Menue • **(C) - CLS** =



Bildschirm löschen • **"G"** drücken und den Namen der DTP-Grafik eingeben. Nachdem Enter gedrückt wurde erscheint Euer File (Bild 2) auf dem Bildschirm. Mit **"S"**, **Namen** eingeben und **Enter** wird Euer File nun abgespeichert. Das File läßt sich nun als **"Screen"** wieder



in den Speicher laden. Mit Taste **"Q"** geht es zurück in das Menue von WM. Mit **"C"** (CLS) wird der Bildschirm gelöscht und ist somit bereit ein neues File zu bearbeiten. Mit der Funktion **"L"** (Liste) könnt Ihr den Speicherinhalt (BILD 1) von Wordmaster als Screen-File festhalten. Taste **"L"** drücken und der Speicherinhalt von WM erscheint (Bild 3) auf dem B-Schirm. Mit **"S"** (Sichern) könnt Ihr nun den Screen absaven. •

DIGI!

liest in Verbindung mit dem **Videoface** (Robotronic) Videosignale vom Fernseher, Videorecorder, Camcorder sowie anderen Computern direkt ins DTP. **START:** Wordmaster laden - Digi! einladen. Digi! wird wie schon bei DTP-Files gewohnt mit **"G"(et)**, Namen eingeben und Enter aktiviert. Ihr könnt jetzt den Videorecorder starten, mit Hilfe des Drehknopfs kann nun der Kontrast verändert werden. Um einen Screen



zu **"FIXIEREN"** (BILD 2-4) muß die **"Space"** - Taste gedrückt werden. Mit den Pfeiltasten wird jetzt die Größe des Files definiert. **Namen** eingeben + **Enter** und Euer Videofile befindet sich im Speicher von WM. Ihr könnt natürlich die schon mit dem Originalprogramm erstellten Video-Screens ebenfalls ins DTP laden. •

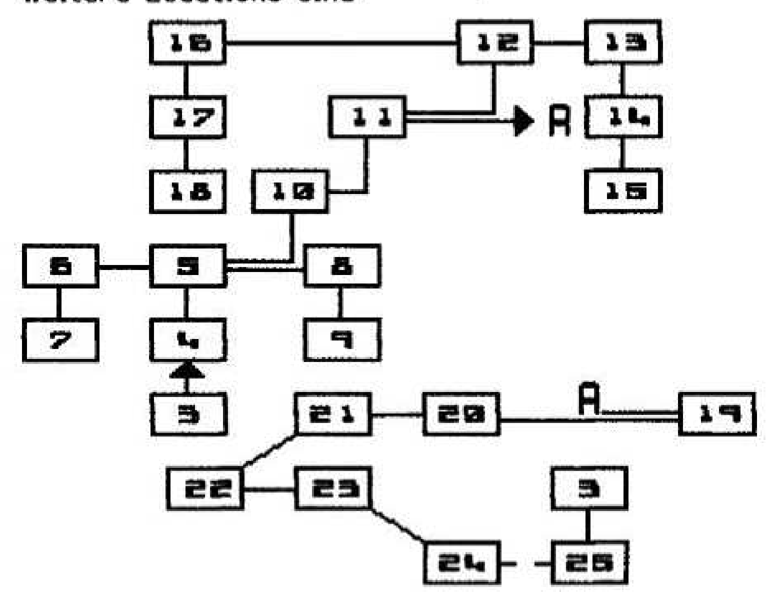
ENDE

Im nächsten Teil geht es um den fünfteiligen Font **"CANDLE 5"**. Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß.

G. Marten **02.06.93**

Hallo Freunde!!

Packen wir ohne lange Rede die **Zeitzone 6, das Mittelalter** an. Nachdem wir die Zeitmaschine bereits zum x-ten Male in nördlicher Richtung verlassen haben befinden wir uns in Location 4. Weitere Locations sind:



04) ENTRANCE PORCH OF A COUNTRY HOUSE
05) U-SHAPED HALLWAY
06) NORTH END OF BANQUETING HALL
07) SOUTH END OF HALL / DRINKING HORN, SWEETMEATS
08) NORTH END OF LONG ROOM
09) SOUTH END OF LONG ROOM / PLAYING CARDS, SILVER BELL, JOKER
10) TOP OF THE STAIRWAY
11) CLIMBING THE SHORT STAIRS
12) IN THE MIDDLE OF A LONG EAST-WEST GALLERY
13) EAST END OF A LONG GALLERY
14) IN A BEDROOM
15) IN THE MUSICROOM / LUTE
16) WEST END OF THE PORTRAIT GALLERY
17) IN A BEDROOM WITH A FOUR POSTER BED / RUG
18) IN THE BEDROOM OF THE MASTER OF THE HOUSE / JEWELLED CROWN
19) IN A HUGE MAZE A
20) IN A HUGE MAZE B
21) IN A HUGE MAZE C
22) IN A HUGE MAZE D
23) IN A HUGE MAZE E
24) MIDDLE OF THE MAZE
25) DOWN THE WELL

Jetzt machen wir folgendes:
N, W, S, take drinking horn, take sweetmeats, N, E, E, S, take playing cards, shuffle cards (wir finden den Joker), take joker, take bell, ring bell (der Hofnarr erscheint), give joker (dafür setzt er uns die Narrenkappe auf den Kopf), N, W, U, U (wir nehmen wahr, daß die Holzverkleidung hohl klingt, können aber jetzt noch nichts tun), N, W, S, take rug, S (die Wachhunde bellen und könnten die Eigentümer wecken), give sweetmeats (die Hunde fressen sie und geben Ruhe), open ottoman, examine ottoman, take jewelled crown, N, N, E, E, S, S, take lute, play lute (wir hören gespenstische Fußschritte die sich in Richtung der kleinen Treppe schleppen und dann verschwinden), N, N, W, S, play lute (eine Holzverkleidung verschiebt sich und gibt eine Geheimtür frei), E (wir sind jetzt in einem Labyrinth), W, W, SW, E, SE, in, drink water (das stärkt uns um später im römischen Bad das Gitter herauszunehmen), N (wir sind wieder in der Zeitmaschine). Jetzt legen wir folgende Dinge ab: drop drinking horn, drop bell, drop cards, drop cap, drop rug, drop jewelled crown, drop lute. Score bringt uns die Meldung 625 out of 1000. Jetzt alles fertig machen für Zeitzone 7. Wir nehmen mit:
take gauntlet, take silver coin. Turn cog 7, swing pendulum, N......
Das wars wieder. Bis demnächst hier im Info.......

FRAGEN

Biete Übersetzung der Anleitung für Multiface One, Multiface 128 und Multiprint in gut leserlicher Handschrift. Geringfügig gekürzt. Wer macht daraus ein Tasword-File (Tasword 2)?
Bei der Gelegenheit biete ich eine Original-Diskette 'HiSoft Pascal' mit Anleitungs-Buch (Plus D) für 10,- DM zuzügl. Porto an.

Heinz Schober, Taubenheimer Straße 18
01324 Dresden

Eigentlich waren wir gefragt, aber wir denken, daß hier andere Mitglieder eher helfen können. Jean Austermühle sucht ein Service Manual für den Spectrum, sowie Schaltpläne zum Spectrum, Multiface, Interface 1 usw. Außerdem ist er an Ersatzteil-Händleradressen, besonders für IC's, interessiert. Wer Jean hier weiterhelfen kann, der wende sich an:

Jean Austermühle
Postfach 10-1432, 41546 Kaarst

Wir suche Kassetten aus der Serie 'Spectrum Computing'. Übernehmen das volle Porto und schicken die Kassetten auch zurück.

Das WoMo-Team

TIPS / TRICKS

Erfahrungen zum Reinking von Druckerfarbbändern

Bereits zweimal ließ ich schwarze Farbbänder neu einfärben, ich wollte mich nicht selbst mit dieser wohl schwärzlichen Angelegenheit abgeben und schickte sie deshalb einem Menschen, der dies laut einer Anzeige im Computer-Flohmarkt tut.
Vor der Gebührenänderung der Post schickte man pro Frabband 3.50 DM und 2,- DM für Porto mit und zahlte selbst 1,40 DM für die Warensendung. Ein einzelnes recycletes Band kostete also knapp 7 DM und war einen Versuch wert.
Schon nach einer Woche bekam ich die Kassetten zurück, wieder schön schwarz im Druck. Das Schwarz hat einen anderen Ton als im Original. Die Farbe hält lange, ob so lang wie beim neuen Farbband, kann ich nicht beurteilen.
Bei einem vorher stark ausgenuddeltem Band empfahl mir der Einfärber, es nicht ein weiteres Mal zu recyclen, da das Gewebe ausfranste. Außerdem knitterte es, was beim Drucken von Grafiken manchmal stört: Wenn die Spannung, welche die Druckermechanik auf das Band ausübt, nicht groß genug ist, kann es aus der Führung am Druckkopf rutschen, und es werden weiße Punkte auf weißem Papier gedruckt.
Fazit: Mehrere Farbbänder (auch von Freunden) einschicken, bei denen das Gewebe noch gut erhalten ist, bringt was.
Die Adresse meines Einfärbers: T. Baatz, Neubauer-Str. 1, 16227 Eberswalde. Anzeigen von ihm und anderen im C-F, Rubrik 559 'Farbbänder'.

Ingo Wesenack, Wilhelstraße 156
13595 Berlin, Tel. 030/3312130

Fool your +2A/+3

Wollt ihr euren +2A einmal reinlegen und ihn glauben lassen, er wäre ein +3? Dann gebt mal folgenden Poke ein:

```
POKE 23398,PEEK 23398+16.
```

Umgekehrt geht es natürlich auch. Ein +3 glaubt nach dem folgenden Poke, ein +2A zu sein:

```
POKE 23398, PEEK 23398-16.
```

Alles was geschieht ist natürlich nur eine Änderung des Titels im Hauptmenu. Auswirkungen gibt es allerdings bei FORMAT.
Diesen netten Gag sandte uns

Dominic Morris, 20 Greenhill Drive, Malvern
Worcs, WR14 2BW, England



Spieletips zu Terramex

Hallo Freacks

Heute mal wieder eine Spielbeschreibung, Wally Fans aufgepaßt!
Ein schönes Spiel dieser Reihe ist TERRAMEX. Ein Such und find Spielchen erster Kajüte!!!!
23447,255 = Leben (braucht man unbedingt) oder 43517,0,0,0,0 !
Als erstes muß man den Staubsauger im 1. Bild nehmen, damit nach oben und alles aufsammeln was man findet. Bei jedem aufgenommenem Teil verschwindet das alte auf einem der Träger. Diese kannst man mit 1 - 2 links/rechts verschieben. Das Teil auf dem linken Lastesel kann mit S wieder aufgenommen werden. Wichtig der Regenschirm! Beim Runterfallen wirkt dieser als Fallschirm. Vorausgesetzt man hat ihn angewählt.
Eine raffinierte Hilfe ist dem Programm eingebaut: Steht man in einem Bild vor einer Aufgabe und weiß nicht weiter, dann haut mal auf T!
Hat man alles eingesammelt, gehts mit der Expedition in den Untergrund. Dazu auf den Brunnen hopsen und ab. Nachdem man unten alles abgegrast hat, kommt man irgendwann wieder an der Pyramide raus und fällt neben eine Kanone. Dahinter gehts wieder runter zu dem verrückten Professor.
Dieser verlangt bestimmte Dinge von Dir um eine Superabwehrwaffe zu bauen, weil ein Komet auf die Erde zurast. Diese Dinge muß man finden und dem Professorchen bringen. Nicht alles, was man findet wird auch gebraucht.
Noch ein Tip: Bei dem Ballon wird zwar die Karte bei T angezeigt, aber benötigt wird der Blasebalg. Sonst kann man nicht auf der Pyramide landen.
Dieses Teil kann man aber auch überspringen und in der Pyramide aus der Tür gehen. Schirm wählen und runterhummsen.
Bei einem Teil darf man beim Betreten des Raumes nichts(!) dabeihaben. Also leeren Träger wählen und S.
So, mehr wird nicht verraten.

Paul Webranitz, Borgasse 14
54538 Kinheim, Tel. 06532/2607

3D Construction Kit

Das 3D Construction Kit (3DCK) erlaubt es, mit dem Joystick dreidimensionale Räume zu editieren und mit diesen ein Adventure im Stile von Total Eclipse zu schreiben und wenn es fertig ist, lauffähig abzuspeichern. Um dies zu erreichen, muß man eine kleine assemblerähnliche Programmiersprache erlernen, mit deren Hilfe man z.B. Objekte interaktiv sichtbar und unsichtbar machen kann. Man erhält das Programm für 4.99 Pfund + 1 Pfund Versand bei Software City. Es enthält 4 Cassetten (Spectrum 48, 128, CPC 64,CPC 128) und eine gute engl. Beschreibung (48 Seiten). Da das Programm früher mal 17 Pfund gekostet hat und ein 'Megagame' ist, sollte man schnell zugreifen. Hier sind drei Adressen von Softwarehändlern:



Software City, P.O. Box 888, Wolverhampton, WV1 ITP, Tel. 0902 25304
(neue Prog. 3 Pfund - 9 Pfund, z.B. Lemmings oder Streetfighter 2)

Software Shop, 48 High Street, Renfrew, Renfrewshire, Scotland, PA4 8QP, Tel. 041 885 2761
(ca. 600 mehr als 2 Jahre alte Prg. von 1/2 Pfund bis 2 Pfund, z.B. Myth oder R-Type)

Wizard Games, 1 North Marine Road, Scarborough, North Yorkshire, YO12 7EY Tel. 0723 376586
(neue und gute ältere Prog., 2 - 5 Pfund, z.B. Tolkien Trilogie oder Adams Familie)

Alle drei wollen pro Programm 1 Pfund Versandkosten erstattet haben. Darum sollte man, wenn man viel kaufen möchte, neue Bedingungen aushandeln. Auch sollte man für den Fall, daß das gewünschte Programm nicht mehr vorhanden ist, verschiedene Ersatzprogramme angeben oder sich das gewünschte Programm vorher reservieren lassen.

In der letzten YS gab es eine Zusammenfassung aller je in der YS vorgestellten Programme (16 Seiten mit ca. 2000/3000 PRGs) mit Bewertung, Firma, Jahrgang und Besonderheit. Wenn man in U.K. keine YS mehr bekommen sollte, bin ich bereit, die entsprechenden Seiten für 4 DM in Briefmarken zu kopieren und zuzuschicken.

Ilja Friedel, Schrödingerstraße 10, 07745 Jena

Plus-D Laderoutine

Viele, die Kassetten-Nachlader für das Plus-D ändern wollen, scheitern an der Unkenntnis des Aufbaus der Laderoutine. Das folgende kleine Assembler-Programm soll ein wenig Einsicht in den Aufbau bringen:

```
            ORG addr ; Adr. der Laderoutine
            DUMP$
load_lev:   DI ; Interrupt sperren
            LD (startad+1),DE ;Startadresse
                              ;retten
            LD DE,header+5
            LD BC,10
            LDIR ; Header aufbauen
            PUSH IY
            LD IY,23610
            LD HL,(23610)
            PUSH HL
            LD HL,(23647)
            PUSH HL ; Systemvariablen retten
            LD IX,header
            RST 8
            DEFB 59 ; Header bei IX suchen
            NOP ; Eventuelle Header-
            NOP ; abänderungen
load2:      RST 8
            DEFB 60 ; Info in A laden
            LD (DE),A ; bei DE ablegen
            INC DE
            DJNZ load2 ; 9 Bytes File-Info
startad:    LD DE,0 ; DE = Ladeadresse
                    ; (Header+14) = Startadr.
            LD BC,(header+16) ; BC = Länge
                              ; des Files
            RST 8
            DEFB 61 ; Laden
            POP HL
            LD (23647),HL
            POP HL
            LD (23610),HL
            POP IY ; Systemvar. wiederholen
            SCF ; Erfolgreich = Carry setzen
            RET ; Zurück
header:     DEFB 1 ; Laufwerk 1
            DEFB 0 ; ?
            DEFB 0 ; ?
            DEFB 100 ; ?
            DEFB 4 ; Typ = ZX Code
            DEFM "          " ; File-Name
            DEFS 9 ; 9 Bytes für Info
```

Zu erwähnen ist noch, daß HL die Startadresse des Ladenamens und DE die Adresse ist, wohin es geladen werden soll.

Stephan Haller, Broicher Straße 60
51429 Bergisch Gladbach, Tel. 02204/53663

Der RDS Disassembler

In der allerletzten Ausgabe der Your Sinclair las ich eine Anzeige, in der für den RDS Disassembler geworben wurde. Eine Woche nachdem ich das Programm bestellt hatte, kam es an. Der Programmierer R. A. Dickson beglückwünschte mich zum Kauf und versprach mir ein Update, da ich sein erster Kunde außerhalb von U.K. war (Dieses Update kam heute an). Das erste Päckchen enthielt eine Cassette (beidseitig bespielt) und vier A4 große Blätter mit der Beschreibung des Disassemblers (3 Seiten), einer Liste der offiziellen (2 Seiten) und der inoffiziellen Opcodes (1 Seite) und eine Seite mit der Beschreibung der Tools.
Das Tape enthält den RDS Disassembler, Tools, eine alphabetisch sortierte Liste aller MC Befehle und eine abgespeckte Variante des RDS Disassemblers.

Der RDS Disassembler
- kann rückwärts disassemblieren.
- kann sich selbst und einfache MC Programme im Speicher verschieben.
- kann Sprünge verfolgen.
- kann NOP's ignorieren.
- kann Bytefolgen suchen und eingeben lassen.
- kennt 198 inoffizielle Befehle.
- ist 5448 Bytes lang.
- markiert besondere Befehle farbig und mit zusätzlichen Symbolen (z.B. steht vor jedem CALL ein violettes # und RETurns werden invers dargestellt.)
- zeigt unausbalancierte Stacks innerhalb von Unterprogrammen an.
- hat eine Helpzeile mit allen Befehlen.

Das beste am RDS Disassembler aber ist sein Mode Sensor. Mit diesem untersucht er, ob der aktuelle Code Maschinencode, Strings, Farben (INK, PAPER etc.), BASICprogramm, Calculatoropcode (welchen er namentlich anzeigt), Datenbyte nach RST 8, Integer- oder Fließkommazahl ist. Und der Disassembler hat sehr oft recht! Man kann den Mode Sensor aber auch abschalten.

Folgendes gefällt mir nicht:
- Die Beschreibung des Disassemblers ist einfach zu kurz.
- Der Disassembler stürzt bei meinen 48ern ab oder springt ins Betadisk. Dies passiert nach manchen RET's beim Disassemblieren. Das liegt am CALL P.14645 im RDS-Code. Beim 48er steht ab dieser Adresse nichts als FF und Zeichensatz. Das CALL steht im RDS an Adresse 64887 und im SCREEN$ RDS an Adresse 18122 / Update 18126. Wenn man das CALL mit drei Nullen überschreibt, stürzt nichts mehr ab. Vorher sollte man aber nachsehen, ob das CALL wirklich an dieser Stelle steht (z.B. mit TRACE).

Wer den RDS Disassembler kaufen möchte, schreibe an: GBR
RDS SOFTWARE
24, CHELSEA PARK
BRISTOL BS5 6AG

Das Programm kostet in U.K. 8 Pfund. Nach Europa kommt noch 1 Pfund hinzu. Ich kann es nur empfehlen: Es macht richtig Spaß damit zu arbeiten.

Ilja Friedel, Schrödingerstraße 10, 07745 Jena

Multiface-Pokes, Teil 8

Spiel	Poke(s)	Effekt
Navy Moves	49962,0	Unendl.Leben (Part 1)
Navy Moves	54047,0	Unendl.Leben (Part 2)
Navy Moves	55790,0	Ammo (Part 3)
Nebulus	32921,0	Leben
Nemesis	51949,1	Unsichtbar
New Zealand St.	50000,0	Immunität
Ninja Commando	29076,n	n-255 Leben
Nodes of Yesod	32661,0	Leben
Northstar	48371,52	Leben
Nosferatu	39791,201	Unendl. Zeit
Op.Thunderbolt	42918,61 +42919,0 +42920,0 +42921,0	Unsichtbar (Spieler 1)
Op.Wolf (128K)	41150,0 +41762,0	Immunuität
Orbix t.Terrorb	32188,0	Leben
Oriental Hero	28995,12	Leben
Orion	38059,n	n-255 Leben
Out Run	39204,0	Unendl. Zeit
Out Run (+3)	40628,0	Unendl. Zeit
Overkill	37563,0 +42965,0	Energie
Overlander	29521,0	Leben
Pacmania	30000,0 +35141,0	Unendl.Leben und Credits
Parabola	38303,0	Leben
Park Patrol	53949,0	Leben
Pentagram	49917,201	Leben
Pi r Squared	38752,0	Leben
Pi-Balled	44416,5	Leben
Plexar	47754,0	Leben
Power Drift	47222,0	Credits
Power Drift	47242,0	Qualifiziert
Power Pyramids	51175,183	Leben
Pro. BMX Simul.	36071,0	Zeit
Pr.Skateb.Sim.	34281,0	Leben
Poject Future	27662,0	Keine Aliens
Psytron	28625,0	Fuel
Psytron	26143,255 +26144,0	Oxygen
Pud Pud	49287,0	Leben

(ohne Gewähr, wird fortgesetzt)